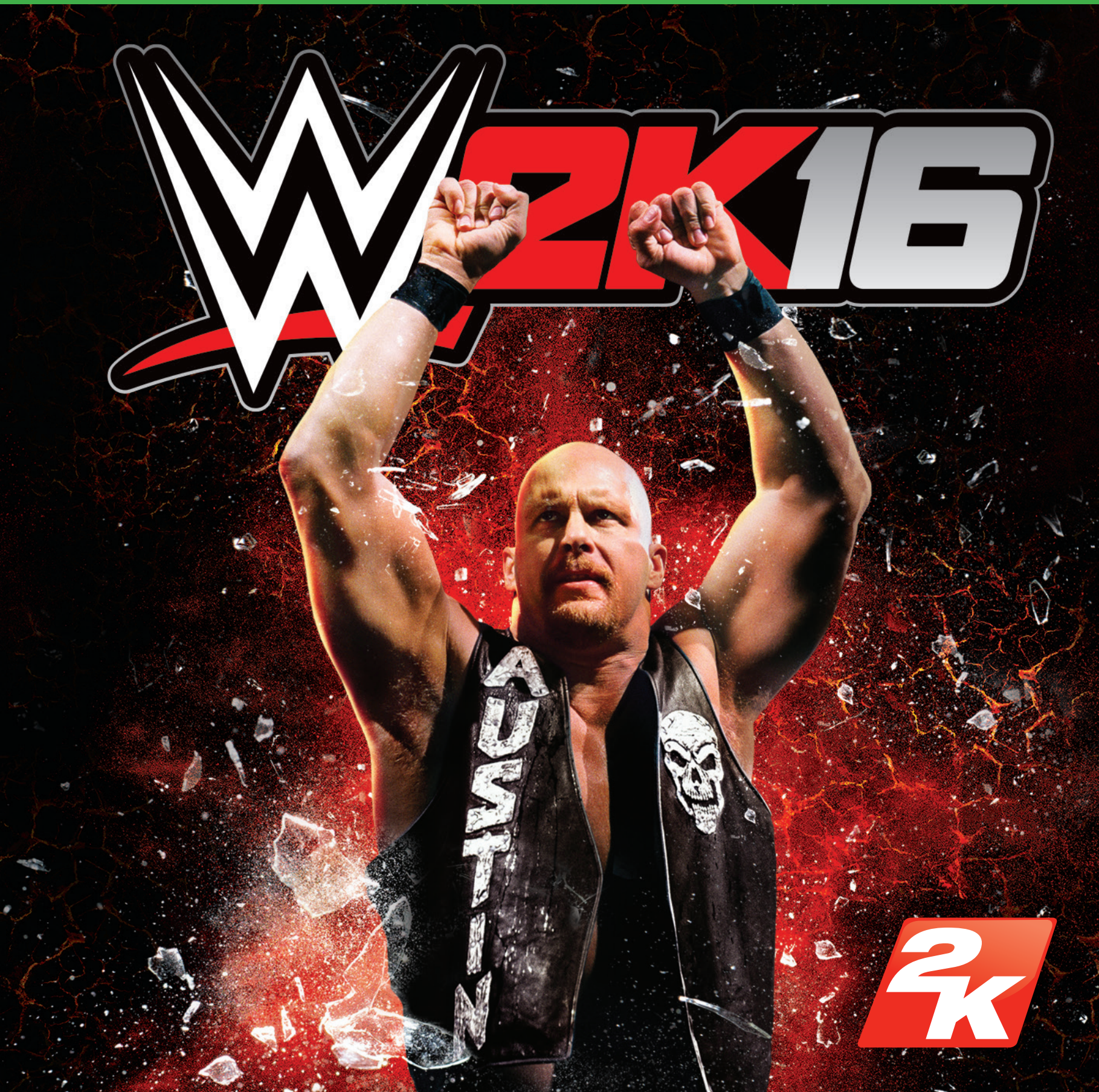
XBOX ONE



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de Xbox One[MC] ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. **www.xbox.com/support.**

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Soutien au produit :
http://support.2k.com

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de **WWE 2K16** devraient être disponibles jusqu'au **31 mai 2015**, toutefois nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours.
Allez à **www.2ksports.com/serverstatus** pour les détails.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Manette sans fil Xbox One

RT Attaques renversées / RT + A B X Y
Système de cible des membres

Ramasser objet LB

LT (Maintenir) + L Courir

RB Basculer entre Frappe spéciale et Finisher

Appui bref sur LB + L vers cordes : accéder à l'avant-scène
Appui long sur LB + L vers cordes : entrer/quitter le ring, Ramasser objet

Y Frappe spéciale/Coup de grâce/OMG

X Frappe/Frappe puissante (Maintenir)

B Irish Whip (debout)/Placage (près d'un adversaire au sol)

A (appui bref) Front Facelock/ stick gauche + (appui bref) Prise normale / stick gauche + (maintenir) Prise forte

L Contrôler la Superstar
Appuyer sur L : cibler un autre adversaire (quand le ciblage manuel est activé)

Railler

Bouton Menu

Indicateur corps

R Repositionner l'adversaire

Guide Xbox

COMMANDES DU JEU

ENCHAÎNEMENTS

Lorsque vous amorcez un enchaînement, essayez de prendre le dessus en choisissant une prise permettant de réaliser un enchaînement (X, Y ou B). Utilisez alors R pour trouver le point névralgique. Le combattant qui porte l'attaque peut également frapper (X) son adversaire ou lui faire une clé de bras (A).

PRISES

Prise normale :
L ⬆/⬇/⬅/➡ + A

Prise forte :
L ⬆/⬇/⬅/➡ + maintenir A

Faire tourner l'adversaire :
R ⬅ ou ➡

Snapmare en position assise :
R ⬇

FRONT FACELOCK

Lock Up : pour exécuter un Front Facelock sur l'adversaire, appuyez sur A en gardant L à la position neutre.

Attaque (prise) :
A ou (L ⬆/⬇/⬅/➡ + A)

Prise élémentaire :
A lorsque L le joystick gauche est en position neutre

Soumission : Maintenir A

Frapper : X

Traîner l'adversaire : Maintenir LT + RT et déplacer L dans n'importe quelle direction

Irish Whip : B

Relâcher Front Facelock: LB

Cible membre :
(maintenir RT + A ou B ou X ou Y)

REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

Utilisez R pour repositionner un adversaire à terre ou sonné.

ADVERSAIRE AU SOL

Soulever l'adversaire : R ⬆

Retourner l'adversaire : R ⬅/➡

Soulever l'adversaire et se positionner derrière lui : R ⬇

Depuis la tête, le côté ou les pieds, vous pouvez exécuter les actions suivantes :

Prise : A

Attaque puissante : Maintenir X

Submission: Maintenir A

Cible membre : RT + A ou B ou X ou Y

SOUMISSION

Effectuez un mouvement circulaire à l'aide du R pour déplacer le curseur pendant le mini-jeu de soumission.

En tant que défenseur (bleu), évitez le curseur (rouge) de l'agresseur!

Emparez-vous de l'orbe brillant pour en finir avec votre adversaire ou vous échapper!

TOMBÉS

Pour vous dégager, appuyez sur A lorsque la jauge atterrit dans la zone cible.

Si vous possédez la capacité Rope Break et que vous vous trouvez à proximité des cordes, appuyez sur B lorsque vous y êtes invité pour exécuter la technique Rope Break.

Tombés avec triche

Si vous possédez la capacité « Tombé avec triche » et que votre adversaire est couché à proximité des cordes, maintenez B pour exécuter un tombé avec triche!

CONTRES

Icône RT : Contre normal. Cette technique permet de réaliser un seul et unique contre. Nécessite un point de contre.

Icône RT verte : Renversement mineur. Cette technique permet de réaliser un contre majeur. Nécessite un point de contre.

Icône RT rouge : Renversement majeur. Dernière occasion de renversement pour cette prise. Nécessite deux points de contre.

Les contres importants nécessitent plus de points de contre, mais affaibliront temporairement votre adversaire.

ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN :

Faire tourner l'adversaire : R ←/→

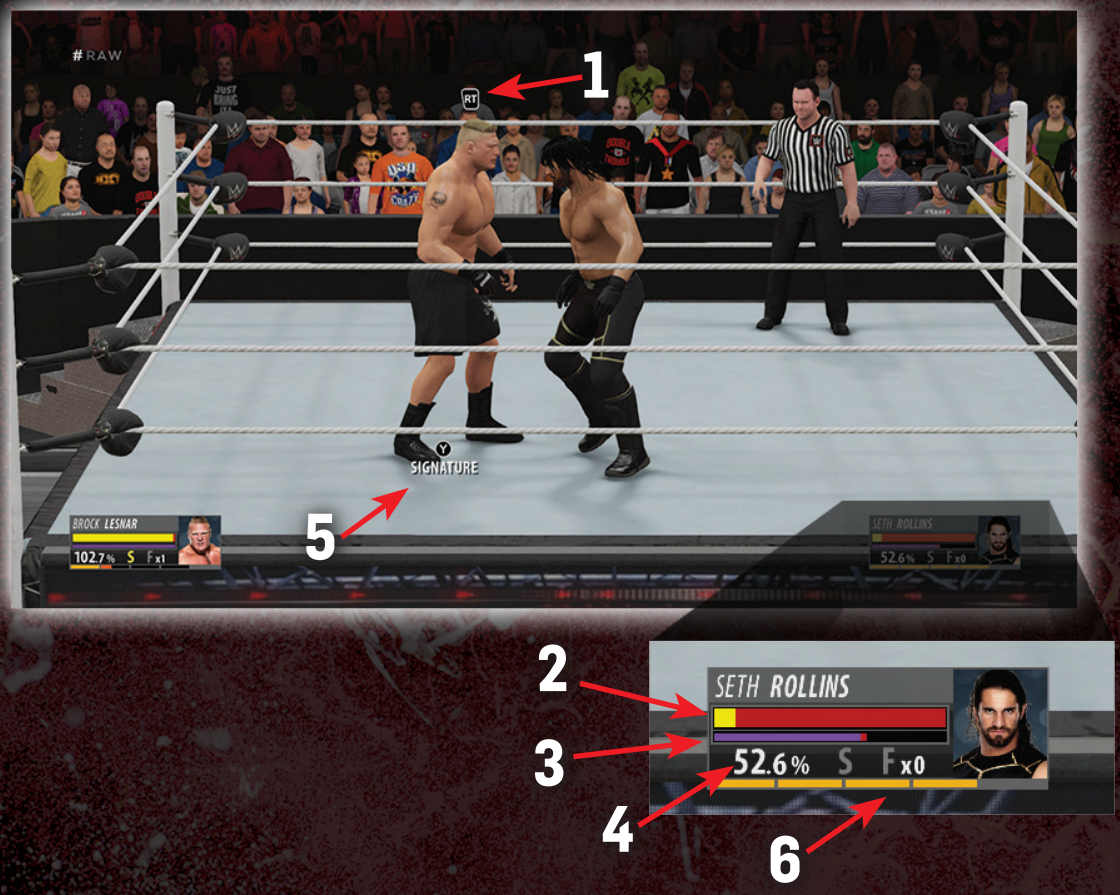
Soulever l'adversaire et le positionner sur la corde du haut : R ↑

Placer l'adversaire en Tree of Woe (tête en bas dans un coin) : R ↓

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Positionner l'adversaire sur la corde du milieu (état sonné) : R ← ou →

ÉCRAN DU JEU



1. **Invite renversement :** Appuyez sur RT au bon moment pour contrer l'attaque de l'adversaire.

2. **Jauge de santé :** Ne perdez pas de vue votre santé lorsque vous subissez des dégâts.

3. **Jauge d'endurance :** Lorsque cette jauge est vide, en plus de bouger et de récupérer plus lentement, vous ne pouvez plus courir.

4. **Jauge de momentum :** Prenez de l'élan en exécutant des attaques et des railleries. Atteignez 100 % pour gagner une Frappe spéciale et 150 % pour obtenir un Finisher.

5. **Coup spécial/Coup de grâce :** exécutez un coup spécial/coup de grâce en appuyant sur Y quand l'invite s'affiche

6. **Contres :** Indique le nombre de contres disponibles. Remarque : ils se régénéreront petit à petit.

2K SHOWCASE

2K présente une rétrospective ultra détaillée de la carrière du célébrissime Stone Cold Steve Austin, véritable légende de la ***WWE***. Préparez-vous à découvrir un contenu incroyablement étoffé ! Au programme : des cinématiques percutantes, des packs vidéo historiques de la ***WWE***, d'authentiques voix off des Superstars de la ***WWE*** et d'innombrables éléments à débloquer! Vous serez aux premières loges pour assister à la naissance d'Austin 3:16 au King of the Ring 1996 et suivre l'incroyable périple de Stone Cold jusqu'à la plus haute marche du podium lors de son ultime match à ***WrestleMania XIX*** en 2003.

Chaque combat propose des objectifs facultatifs à accomplir pour débloquer du contenu : Superstars, Managers, tenues annexes et bien plus encore. Pour obtenir plus de renseignements afin de mener à bien un objectif, rendez-vous dans le menu de pause. Des matchs bonis avec des événements clés issus tout droit de l'époque où Austin catchait pour la WCW et la ECW attendent les joueurs qui seront capables de les débloquer.

CRÉATIONS WWE

La suite de création de ***WWE 2K16*** vous permet de personnaliser votre expérience au sein de la ***WWE*** grâce à une gamme d'options plus complète que jamais.

Superstar/Diva personnalisée : Créez votre propre Superstar ou Diva personnalisée ou personnalisez une sélection de Superstars ou de Divas ***WWE*** du roster!

Entrée personnalisée : Choisissez parmi de nombreuses options pour que votre Superstar ou Diva fasse une entrée percutante.

Techniques personnalisées : Faites votre choix parmi des centaines de techniques pour donner à votre Superstar ou à votre Diva un arsenal de coups qui lui permettra de dominer sur le ring.

Championnat personnalisé : Créez des titres de championnat ou personnalisez les titres actuels de la ***WWE***.

Arène personnalisée : Concevez une arène adaptée à l'action décoiffante de la ***WWE***.

Logo personnalisé : Éveillez l'artiste qui sommeille en vous et concevez vos propres logos personnalisés.

Show personnalisé : Créez votre propre spectacle pour y participer en modes Exhibition et Univers ***WWE***.

Créations de la communauté : Téléversez vos créations en ligne et partagez-les avec l'Univers ***WWE***!

W 2K16
SUPERSTAR / NEW CUSTOM SUPERSTAR
CUSTOM
FACE
BODY
CLOTHING
CLOTHING TEMPLATE
EDIT LAYERS
NAME INFORMATION
PERSONAL INFORMATION
ACCEPT
LT BOTH ATTIRES RT
A SELECT B BACK Y INFO CAMERA OPTIONS R FREE CAMERA

MODE UNIVERS WWE

Dans ***WWE 2K16***, le mode Univers ***WWE*** vous plonge au cœur de la ***WWE*** comme jamais auparavant. Organisez des rencontres, affectez des Superstars et des Divas à divers matchs et pay-per-views, créez des rivalités et alliances ou regardez les catcheurs et catcheuses transpirer sans aucune intervention de votre part! Pour la toute première fois, les personnages disposent désormais de traits de caractère susceptibles d'influencer leurs décisions pendant le jeu et l'histoire. Grâce à cette approche inédite couplée au nouveau système d'effets de statut, l'issue des matchs et des intrigues peut conférer aux protagonistes diverses améliorations et pénalités temporaires. Dans ce mode, libre à vous d'agir comme bon vous semble : les possibilité sont quasi illimitées.

MODE MACARRIÈRE

Le mode MaCARRIÈRE fait un retour fracassant dans ***WWE 2K16***. Vous pouvez toujours créer ou importer une Superstar personnalisée et vous lancer à l'assaut des classements du NXT pour apprendre les ficelles du métier auprès de votre entraîneur, Jason Albert, et progresser afin de vous frayer un chemin jusqu'au roster principal. Faire des étincelles pendant un match peut vous rapporter des points et de l'argent qui vous permettront d'améliorer vos capacités, de maîtriser de nouvelles techniques, de recruter des managers et de profiter d'autres boosts. Défiez de célèbres Superstars de la ***WWE*** et mesurez-vous aux Superstars personnalisées de votre ami via Invasion Carrière.

Lors de votre périple, votre personnage attirera l'attention de The Authority et aura le choix de se plier à leur désir... ou de les défier (à vos risques et périls). Vos décisions (au cours de vos propres matchs ou lorsque vous jouez les trouble-fête pendant les compétitions d'autres catcheurs) combinées avec les entretiens d'après-match menés par Renee Young façonneront l'image que les catcheurs du roster auront de vous. Le long sentier sinueux qui mène à la première place du championnat de la ***WWE*** est jonché d'alliés puissants et d'ennemis redoutables... Même avec le titre suprême au palmarès de votre alter ego virtuel, vous devrez continuellement vous surpasser et atteindre de nouveaux sommets pour espérer voir votre nom figurer au Hall of Fame de la ***WWE***.

W 2K16
MYCAREER / HOME
SUPERSTAR
2016
APRIL
WEEK 1
NEXT PPV
Prideful
FACE
OVERALL 60
POP 0
SP 0
VC 0
ONE ON ONE / NORMAL MATCH
TONIGHT'S MATCHES
RANKINGS
AUTHORITY
CURRENT TAG PARTNER NONE
CURRENT RIVAL NONE
ALLIES/RIVALS
CHARACTER
HALL OF FAME
RETIRE
Ⓐ SELECT Ⓑ EXIT MYCAREER Ⓨ CHARACTER

W 2K16
HOME / RANKINGS
NXT CHAMPIONSHIP
UNITED STATES CHAMPIONSHIP
INTERCONTINENTAL CHAMPIONSHIP
TAG TEAM CHAMPIONSHIP
WORLD HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP
Finn Bálor
OVERALL 88 FACE
6 Colin Cassady OVERALL 82 FACE
7 Aiden English OVERALL 80 HEEL
8 Tyler Breeze OVERALL 83 HEEL
9 Simon Gotch OVERALL 80 HEEL
10 Enzo Amore OVERALL 80 FACE
Ⓐ JOIN

CRÉDITS : WWE 2K16

YUKE'S

PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR
Hiromi Furuta

DIRECTEUR TECHNIQUE SÉNIOR
Hiroki Ueno

DIRECTEUR CRÉATIF SÉNIOR
Taku Chihaya

DIRECTEUR SÉNIOR DE LA GESTION TECHNIQUE
Shintaro Matsubara

DIRECTEURS ARTISTIQUES SÉNIORS
Yoshio Togiya
George K Ito
Makio Yamanaka

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS
Takashi Takezawa
Takanori Morita

DIRECTEURS TECHNIQUES
Tsukasa Kato
Hiroshi Fukuda

DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERFACE
Kazunari Nike

DIRECTEUR, CONCEPTION DU JEU
Naoto Ueno

DIRECTEUR SÉNIOR, CONCEPTION DU JEU
Shinsuke Goto

DIRECTEURS ARTISTIQUES
Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani
Ari Sawada

ÉQUIPE R&D

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS
Nobuyoshi Ono
Hideki Suzuki
Masamichi Takano
Akitsugu Hirano

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
Ma Wenchao
Yousuke Sawada

INFOGRAPHISTE, TECHNIQUE
Jason Barnidge

PROGRAMMEURS
Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushisue

V.-P. SÉNIOR/RESPONSABLE, CRÉATION
Norifumi Hara

DIRECTEURS TECHNIQUES ASSISTANTS
Reiji Sato
Koji Hayashi
Junichi Taguchi
Shunsuke Hanabusa
Kenichi Yamamoto

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
Atsushi Narita
Shotaro Notsu
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takahiro Tanaka
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMMEURS
Hayato Ebina
Koichi Sato
Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii
Kousuke Hayashi
Toshiaki Ishihara
Koji Kuri
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Youhei Hosokawa
Shingo Sogabe
Hiroshi Kanda
Sotaro Arakawa
Shirou Mikata
Yusuke Kakumoto
Masanori Fukuda
Yusuke Sasai
Taichi Nagano
Takafumi Yasuda
Hideyuki Takahashi
Kazuki Omae
Takahiro Odajima
Kazuaki Konuma

ASSISTANT MANAGER, PROGRAMME
Fumio Yurugi

AIDE-PROGRAMMEURS, SYSTÈME
Shingo Yoneda
Tadashi Nakamura

DIRECTEURS CRÉATIFS ASSISTANTS
Takuro Yamamori
Takayoshi Akasaka

CONCEPTEURS PRINCIPAUX DU JEU
Hidekazu Tanaka
Kenji Nakamura
Shinichi Miyamoto
Bryan Williams

CONCEPTEURS DU JEU
Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takeshi Yokogawa
Akihide Ike

CONCEPTEURS, AUDIO
Kotaro Tamura
Chan Kean Yi

INFOGRAPHISTE SÉNIOR, MODELAGE
Nobuyuki Fukasawa

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX, MODELAGE
Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

INFOGRAPHISTES, MODELAGE
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara

Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Tsuyoshi Nishimura
Tamayo Noguchi
Kyohei Hosomi
Kazuhiro Asakawa
Hiroko Minami
Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Masahito Terazawa
Yuta Ichii
Christian Hagedorny
Kense Hori
Hayato Odeishi
Takumi Oniki

DIRECTEUR ARTISTIQUE ASSISTANT, INTERFACE
Satoshi Kakutani

INFOGRAPHISTES, INTERFACE
Yuzuru Hiroki
Miho Shirota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamorita

DIRECTEURS ASSISTANTS, ANIMATION
Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

ANIMATEURS PRINCIPAUX
Daijiro Kakinuma
Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Tatsuya Shimozaki

ANIMATEURS
Tsuyoshi Fukuhara
Kazuyuki Miyake
Hiroyuki Wada
Yoshiyuki Iwai
Manami One
Masaru Kishi
Naoki Ishiyama
Akie Okaji
Anjelina Quijano
David Ong
Loonie Baranco
Daniel Kitchens
Aggie Christakis
Norimitsu Takahashi
Yuji Unuma
Eri Yamamoto
Fumiaki Enomoto
Makoto Nishide
Kohei Gushiken
Koji Maruyama
Makoto Yamamoto
Akinari Izumi
Kazuya Matsueda
Yasuhiro Kasagi
Yuya Hirota
Takayuki Hirano
Akira Chodo
Naoki Sato
Toshiyuki Utaka
Hiroki Nishida

ASSISTANTS, DÉVELOPPEMENT DU JEU
Naoto Kuge
Munechika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Masato Nojiri

DIRECTEURS ASSISTANTS, AQ
Masaki Izuoka
Ryo Ohura

MANAGER PRINCIPAL, AQ
Masayuki Soneda

MANAGER, AQ
Mamoru Ozaki

ADMINISTRATEURS, AQ
Rie Kikuchi
Sumie Ikeda

TESTEURS PRINCIPAUX
Takamasa Uchida
Kino Sakagami

TESTEURS
Akimichi Nagayama
Satoko Nagamine
Fumina Kuwahara
Misato Kimizuka
Masaru Yamaguchi
Yudai Terukina
Tatsuaki Tokoda

MANAGER, TRADUCTION
Derek Kessler

TRADUCTEURS
Leo King
John Daniels
Taiga Koda
Mitsue Otaki

PHOTOGRAPHES, OBJECTIFS
Shun Yamaguchi
Yoko Sato

ASSISTANCE INFORMATIQUE
Kentaro Seto
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Syuji Matsudaira

ASSISTANCE ADMINISTRATIVE
Yukinobu Kimura
Tsuneharu Sasaki
Junko Miyamoto
Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

SERVICE JURIDIQUE
Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto

SERVICE FINANCIER
Naoki Hama
Hirotomo Taniguchi

SUGARCUT,LLC.
Ryu Takada
Toshiji Hazumi
Akihisa Shiota
Yuichi Ashibe
Sadato Shinji
Kazuki Mori
Michia Shimazu
Nobuyuki Bansyo

AMZY CO., LTD.
Kazuhiro Matsuda
Kaoru Mizoguchi
Ryusuke Watanabe
Tomohiro Goto
Takahiro Hara

SOUND AMS INC.
Momo Michishita
Yasuhiro Tamaki
Tetsuya Shirakawa
Munenori Nakano
Ayumi Fujiwara
Sara Mihara
Hiroki Saito
Takahiro Suzuki
Sora Endo

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD
Kai Gushima
Neha Bansal
Aroonabh Borah
Gaurav Sharma
Mayank Rajpoot
Surendra Singh
Devanshu Tyagi
Mukul Negi
Bombahadur Gurung
Varish Pratap Singh
Abhas Kumar Garnaik
Varun Kumar
Sautik Chandra
Karan Verma
Surya
Saif Ahmad
Naresh Pawar
Anil Singh
Shaibal Dutta
Anirudh Bhattacharya
Lalitha Chandran
Sujanitha Shankar
Anshu Almeida

KYOS CO., LTD.
Naoko Kino

VIRTUOS LTD.
Y. Peilin
C. Nhung
H. Hashiguchi
R. Nakagawa
T. Dong
Q. Lich
M. Lingchen
Z. Yi
T. Van
H. Huan
Q. Dung

MINELOADER
Xu Zhen
Wang Wei
Hu Haijiang
Zhao Yan
Li Ning
Tian Feng

SHANGHAI WINKING ENTERTAINMENT LTD.
Xi Zhang
Sonic Wang
Huanqin Hu
Ji Zhang
Zhiying Cai
Huan Qian
Yuqi Wang
Jie Gao
Lei Xu
Jiajun Zhang

ORIGINAL FORCE LTD.
Shirley Tang
Cathy Song
Irene Zhang
Susie Wang
Zhiqiang Zhang
Yong Yang
Haibo Zhang
Longfei Li
Jian Su
Yaqi Zhao
Hao Ding
Yicai Wang
Jiaojiao Yang
Shuai Yang

LEMON SKY GAMES & ANIMATION
Wong Cheng Fei
Ken Foong
Ken Lai
Kevin Lai Han Wen
Eng Tzy Ling
Ezerina Tan Li Li
Cres Lim Pooi Leng
Yow Han Yuan
Yow Han Chong
Yap Jin Yang
Keith Tai Siew Kiet
Jake Chin Tian Kiat
Yap Kah Chun
Calvin Pang Yii Haw
Keith Chia Kei Foong
Kong Pui Ling
Saxon Chong Ri Hui
Woon Kok Keong
Tamara Astari
Janice Chong Xzinhui

3D SYSTEMS / GENTLE GIANT STUDIOS
Paulie Schrier
Shun Kim
Daniel Stilley
George Georgy

BALAYAGE FACIAL

PIXELGUN STUDIO
Timothy Valka
Brian Freisinger
Simranjit « Sunny » Mahil
Lucy Dawson

ENTREPRISES SUPPLÉMENTAIRES (COLLABORATION)

DIGITAL HEARTS CO., LTD.
G-STYLE CO., LTD.
CREEK & RIVER CO., LTD.
CHARABANS, INC
IMAGINARYPOWER, INC.
ORBITALLINK INC.
VOLTA
TORISAN INC.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Yuke Taniguchi
Tatsuhiko Sugimoto
Masamichi Ito
All Yuke's Staff

PUBLIÉ PAR 2K

2K EST UN LABEL D'ÉDITION DE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

PRÉSIDENT
Greg Thomas

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Mark Little

PRODUCTEUR SÉNIOR
Arnaud Frey

PRODUCTEUR
Alexander Jones

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Andrew Krensky

MANAGER, LICENCE
Steve Islas

ASSISTANT DE PRODUCTION
Dino Zucconi

CONCEPTEUR SÉNIOR
Jason Vandiver

CONCEPTEUR, 2K SHOWCASE
Jody Hicks

CO-CONCEPTEUR, 2K SHOWCASE
Shane Kemp

CONCEPTEUR, MACARRIÈRE
Ramelle Ballesca

CONCEPTEUR, UNIVERS WWE
Cristo Kyriazis

CONCEPTEUR
Derek Donahue

ASSISTANT CONCEPTEUR
Laura Schlatmann

INGÉNIEUR SÉNIOR, EN LIGNE
Igor Pevac

DIRECTEUR DU STUDIO SON, AUDIO
Joel Simmons

DIRECTEUR DU SON, AUDIO/SON
Vince Pontarelli

MANAGER DU SON, AUDIO
Sean Charles

CONCEPTEUR PRINCIPAL, AUDIO/SON
Josh Jones

CONCEPTEUR, SYSTÈME DIALOGUES/AUDIO
Bryan Sherrill

PRODUCTEUR ASSOCIÉ, AUDIO
Patrick Jarret

INGÉNIERIE SUPPLÉMENTAIRE ET TECHNOLOGIE AUDIO
Daniel Gardopee
Todd Gunnerson

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX, ÉQUIPE AUDIO
Ryan Katz

DIRECTEUR CRÉATIF
Lynell Jinks

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, PERSONNAGES
Jonathan Gregory

RESPONSABLE, ÉQUIPE DE L'ANIMATION
Shane Kemp

ANIMATEUR PRINCIPAL
Jessica Wu

ANIMATEURS
Brian Rust
Darrel Christian
David J. Yuen
Emily Katske
Eric Sturgeon
George Banks
George Fleites
Hannah Addington
Jeremiah Stewart
Jun Park
Liam Murphy
Max Antinone
Preet Uppal
Robert Firestone
Ryan Walker
Tom Van Cise

MANAGER, TRADUCTION
Yuri Tanaka

TRADUCTEURS
Akane Yamamoto
Anne Awaya

LICENCE, MUSIQUE ET ARTISTES
Debbie Fingerman

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Drew Como
Darin Ito
Nobu Taguchi
Celian Varini
Isabela Bradley
Kai Cabrera
Jack Leung
Chris Kalos
Sabine Blair
John Friar
Bruno Buzzetti
Josh Atkins
Robert Clarke
Etienne Grunenwald
Eric Massoud
Mark Hamilton
Jason Sereno
Robert Nelson

SOUS-TRAITANTS, ÉQUIPE 2K WWE

PHOTOGRAPHE
David Knox

PHOTOGRAPHE ASSISTANT
Shane Bartlett

SCÉNARISTES, COMMENTAIRES
Brian Shields, Principal, Mighty Pen & Sword, LLC
Kevin Sullivan, Speed Lemon LLC
Patrick Hegarty, Hegarty Creative Services LLC

SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES

TRADUCTEURS EXTERNES
Reiko Fujimoto
Yoshiko Fujii

DIGITAL HEARTS USA INC.
Daniel Castillo
Eric Kwan
John Yamamoto
Satomi Aihara

POLE TO WIN CO., LTD.

POLE TO WIN ASIA PTE. LTD.
Leong Fong Wai

POLE TO WIN AMERICA, INC.
Fumihiro Yamaguchi

SECTION CAPTURE DE MOUVEMENTS, ACTEURS
Adam Pearce
Alan Ricardez
Brandon Silvestry
Finn Bálor
Gregory Marasciulo
Hassan Hamin Assad
Kevin Owens
Kimberly Gallows
Matt Sydal
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ryan Clark
Scott Colton
Tj Perkins
Tracy Sharrer
Trevor Mann
Tyshaun Whitson

William Spradlin

SERVICES DE MISE EN ŒUVRE EN LIGNE
PIXELTAMER.NET

P.-D. G.
Carsten Orthbandt

INGÉNIEUR, RÉSEAU
Christoph Pech

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT
Christoph Hartmann

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION
David Ismailer

V.-P. SÉNIOR, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
Greg Thomas

V.-P. DÉLÉGUÉ, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
Jeff Thomas

2K DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
Josh Atkins

DIRECTEUR, PRODUCTION CRÉATIVE
Jack Scalici

MANAGER, PRODUCTION CRÉATIVE
Josh Orellana

COORDINATRICE, PRODUCTION CRÉATIVE
Kaitlin Bleier

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTEUR, RECHERCHE ET PLANIFICATION
Mike Salmon

EXPERT SÉNIOR EN ÉTUDE DE MARCHÉ
David Rees

CHERCHEUR, UTILISABILITÉ
Jordan Limor

ASSISTANT, TESTS UTILISATEUR
Jonathan Bonillas

SUPERVISEUR, CAPTURE DE MOUVEMENTS
David Washburn

MANAGER, SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS
Anthony Tominia

MANAGER, PRODUCTION CAPTURE DE MOUVEMENTS
Charles Ghislandi

SUPERVISEUR, MÉDIA CAPTURE DE MOUVEMENTS
J. Mateo Baker

INGÉNIEUR, OUTILS PIPELINE 3D
Charles Harris III

ASSISTANT, PRODUCTION
Colin Duffy

TECHNICIENS, SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS
Emma Castles
Jennie Antonio
Jeremy Schichtel
Christopher Barton
Alexandra Grant

SPÉCIALISTES, CAPTURE DE MOUVEMENTS
Jeremy Wages
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Ryan Girard
Michelle Hill

AUDIO, CAPTURE DE MOUVEMENTS
Andrew Hanson

PROGRAMMEUR DE BASE DE DONNÉES
Nicholas Longo

ÉQUIPE MARKETING 2K

V.-P. SÉNIOR, MARKETING
Sarah Anderson

V.-P., MARKETING INTERNATIONAL
Matthias Wehner

V.-P., MARKETING
Chris Snyder

DIRECTEUR, MARKETING
Bryce Yang

DIRECTEUR, PRODUIT
Philip McDaniel

DIRECTEUR ASSOCIÉ, PRODUIT
Ediz Basol

COORDINATEUR, COMMERCIALISATION
Robert Hearon

V.-P., COMMUNICATIONS (LES AMÉRIQUES)
Ryan Jones

MANAGER COMMUNICATIONS SÉNIOR
Jaime Jensen

DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING
Jackie Truong

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTANT, PRODUCTION MARKETING
Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOR
Christopher Maas

DIRECTEUR DE PROJET
Heidi Oas

MANAGER, PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

MONTEURS VIDÉO/ CONCEPTEURS, VISUELS MOUVEMENTS
Michael Regelean
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO
Peter Koeppen

MONTEURS VIDÉO EN SECOND
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Gabe Abarcar

DIRECTEUR, SITE WEB
Nate Schaumberg

CONCEPTEUR, SITE WEB
Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR, WEB
Alex Beuscher

PRODUCTRICE, WEB
Tiffany Nelson

MANAGERS MARKETING, CANAUX DE VENTE
Anna Nguyen
Marc McCurdy

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS
Lesley Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
David Iskra

DIRECTRICE, SERVICE CLIENTÈLE
Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
David Eggers

COORDINATEUR, BASE DE CONNAISSANCE
Mike Thompson

MANAGER SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES
Jessica Hopp

MANAGER, MARKETING DES PARTENAIRES
Dawn Earp

COORDINATRICES, MARKETING NUMÉRIQUE
Ashley Landry
Kelsie Lahti

ASSISTANT, MARKETING
Kenya Sancristobal

OPÉRATIONS 2K

V.-P., OPÉRATIONS DU STUDIO
Kate Kellogg

V.-P., SERVICE JURIDIQUE
Peter Welch

DIRECTEUR SÉNIOR ET AVOCAT, AFFAIRES COMMERCIALES DE 2K
Jerry Wang

AVOCAT
Justyn Sanderford

V.-P., ÉDITION, OPÉRATIONS
Steve Lux

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS
Xenia Mul

MANAGER, OPÉRATIONS
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Peter Driscoll

TECHNOLOGIE CENTRALE 2K

V.-P., TECHNOLOGIE
Naty Hoffman

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE
Mark James

ARCHITECTE EN LIGNE
Louis Ewens

INFOGRAPHIQUE TECHNIQUE PRINCIPAL
Jonathan Tilden

INGÉNIEUR RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT SÉNIOR
Markus Breyer

INGÉNIEUR, LOGICIEL
Jack Liu

TI 2K

DIRECTEUR, TI 2K
Rob Roudebush

MANAGER, TI
Bob Jones

INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES/RÉSEAU
Russell Mains

INGÉNIEURS, SYSTÈMES
Jon Heysek
Lee Ryan

ADMINISTRATEUR, SYSTÈMES
Fernando Ramirez

ADMINISTRATEURS JUNIOR, SYSTÈMES
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALYSTE INFORMATIQUE
Michael Caccia

ASSURANCE QUALITÉ 2K LAS VEGAS

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
Alex Plachowski

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ
Jeremy Ford

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPE D'ASSISTANCE
Scott Sanford

RESPONSABLE DE PROJET
Shant Boyatzian

TESTEURS PRINCIPAUX
Chris Adams
Nathan Bell

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS
Matthew Newhouse
Alexander Coffin
Jorge Corpeño
Jordan Wineinger
Ruben Gonzalez

TESTEURS SÉNIORS
Justin Wolf
Jared Shipps
Tim Jones
Robert Marrazzo
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Nicole Millette
Michelle Paredes
Ana Garza

Marcial Pasek
Bar Peretz

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ
J.R. Dabinett
Amanda Bassett
Richard Chatterton
Gary Brown
Robert Williams
Alma Hernandez
Keith Rische
Jonathan Eisnaugle
Matthew Abog
Shavawn Washington
Jeniffer Lunders
Cory Nelson
Kent Mewborne
Jason Maidman
Charles Maidman
Raynard Moreno
Michael Todd
Cameron Fielder
Sean Green
Deion Cyriacks
Christopher Elscoe
Kyle Bellas
Anthony Zaragoza
Eduardo Bancud
David Hoffman
Mailanee Anderson
Matt Cates
Joshua K. Collins
Hugh Cortney
Nathan Craig
Zach Griffin
Pele Henderson
David Lotruglio
Cesar Martinez
Lin Mei
Enrique Meza
Josh Ray
Erick Rogers
Marci Sousa
Travis Allen
Brian Reiss
Kyle Cobos
Carlos Anaya
Todd Phillips
Bojan Krkic

REMERCIEMENT SPÉCIAUX
Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Carey
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINE CHENGDU

DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ
Zhang Xi Kun

SUPERVISEUR, ASSURANCE QUALITÉ
Steve Manners

RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ
Huang Cheng

TESTEUR SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
Shao Bang Zhu

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ
Zhou Zhi Zhu
Hou Shu
Lu Yi
Chen Yi Xin

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Neil Ralley

MANAGER, PRODUIT INTERNATIONAL
Sam Woodward

MANAGER, RP INTERNATIONALES
Richie Churchill

CADRE, CONTENU ET MÉDIA SOCIAL INTERNATIONAL
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

PRODUCTEURS INTERNATIONAUX
Lena Brenk
Sajjad Majid

DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION
Nathalie Mathews

DIRECTRICE DE PROJET, LOCALISATION
Emma Lepeut

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE
Around The Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
Qloc S.A.

OUTILS DE LOCALISATION ET ASSISTANCE fournis par XLOC Inc.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

MANAGER, AQ, LOCALISATION
José Miñana

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE
Wayne Boyce

TECHNICIEN, MATRIÇAGE
Alan Vincent

RESPONSABLE SÉNIOR AQ, LOCALISATION
Oscar Pereira

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION
Florian Genthon

SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION
Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Karim Cherif

RESPONSABLE ASSOCIÉ AQ, LOCALISATION
Cristina La Mura

TECHNICIENS SÉNIORS AQ, LOCALISATION
Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION
Christina Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

ÉQUIPE DE CONCEPTION
James Quinlan
Tom Baker

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL
Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis De Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Richie Churchill
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO INTERNATIONAL - OPÉRATIONS
Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

ÉQUIPE 2K ASIE

DIRECTEUR SÉNIOR DE L'ÉDITION, ASIE
Jason Wong

DIRECTRICE SÉNIOR, MARKETING (ASIE)
Diana Tan

DIRECTEUR, MARKETING (ASIE)
Daniel Tan

DIRECTEUR, MARKETING (JAPON)
Maho Sawashima

CADRES, PRODUIT
Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

DIRECTEUR, LOCALISATION
Yosuke Yano

COORDINATEUR, LOCALISATION
Pierre Guijarro

ASSISTANT, LOCALISATION
Yasutaka Arita

TAKE-TWO - OPÉRATIONS ASIE
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

DOUBLAGES VOIX HORS CHAMP
Jerry « King » Lawler
Michael Cole
JBL
Jim Ross
Triple H
Jason Albert
Renee Young
Steven Westdahl
Lilian Garcia

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Équipe de ventes Take-Two
Équipe des ventes numériques Take-Two
Équipe des canaux de vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K SI
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry

Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony Macneill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiam-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

V.-P. DÉLÉGUÉ, PRODUITS DE CONSOMMATION
Casey Collins

V.-P., LICENCE INTERACTIVE
Ed Kiang

DIRECTEUR, JEUX
David Woldman

ANALYSES, VALEUR DE LA MARQUE
Ashley Zuzik

COORDINATEUR, PRODUITS INTERACTIFS
Ignacio Borbolla

MIXEURS, AUDIO POSTPRODUCTION
Chris Argento
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson
Peter Buccellato
James Widman

V.-P., STRATÉGIE DE PRODUCTION
Mark Hamilton

PRODUCTEURS SÉNIORS
Mike Calabrese
Jason Gomez

DIRECTEURS CRÉATIFS
Dan Pucherelli
Rob Cinguina

DIRECTEUR DE PRODUCTION
Chris Lawler

PRODUCTEURS ASSOCIÉS
Kaitlin Harrigan
Matt Braine
Christin Mone
Paul Erlick
Mike Spasiuk
David Vega
Alex Pierce
Ed Smyth
Dan Glowacki
Steve Conoscenti

ASSISTANTS DE PRODUCTION
Dave Walsh
Jose Moreno
Maria Abreu
Christian Silva
Kevin Sutton
Tim Dayton
Dennis Skartsilas
Garrett Beltis
Rachel Verrier
Matt Stansfield
Kristin Greco

DIRECTEUR SÉNIOR, MONTAGE
Slim Simon

VICE-PRÉSIDENT, PRODUCTION ET VISUELS
Chris Siciliano

DIRECTEUR SÉNIOR, 3D
Kevin Callahan

DIRECTEUR, 3D
Dan Ormsby

CONCEPTEURS PRINCIPAUX, 3D
Daniel Cerasale
Jacques Broquard

CONCEPTEURS GRAPHIQUES SÉNIORS, 3D
Matt Thurber
Sean Thorpe

CONCEPTEURS GRAPHIQUES, 3D
Mathew Gleason
Gibney Patterson

CONCEPTEURS PRINCIPAUX, 2D
Soyon Yun
SJ Deluise

CONCEPTEURS GRAPHIQUES SÉNIORS, 2D
Dionisios Efkarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney

CONCEPTEURS GRAPHIQUES, 2D
Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson
Gaetan Desimone
Corey Petrini

VICE-PRÉSIDENT, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE
Lauren A. Dienes-Middlen

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
Frank Vitucci

ARTISTE SÉNIOR, PHOTOS
Jamie Nelson

ARTISTE, PHOTOS
Melissa Halladay

ARCHIVISTES ASSOCIÉS, PHOTOS
Joshua Tottenham
JD Sestito

DIRECTEUR CRÉATIF
John F Jones II

DIRECTEUR CRÉATIF, LICENCE INTERNATIONALE
Joe Giorno

DIRECTEUR DE PRODUCTION
Liz Montgomery

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, SERVICES CRÉATIFS
Stan Stanski

V.-P., OPÉRATIONS TALENTS
Mark Carrano

MUSIQUE

MUSIQUE DE LA BANDE-SON WWE 2K16

A LITTLE MORE
INTERPRÉTÉ PAR MACHINE GUN KELLY AVEC VICTORIA MONET
COMPOSÉ PAR RICHARD COLSON BAKER, THOMAS LEE BROWN, THOMAS WESILY LUMPKINS ET VICTORIA MCCANTS
ÉDITÉ PAR FOR CASIE PUBLISHING, LLC (BMI) ADMINISTRÉ PAR SONGS OF KOBALT MUSIC PUBLISHING; EMI APRIL MUSIC INC.
(ASCAP); DARKCHILD SONGS (ASCAP); TBHITS (ASCAP); MAGIC SOUL MUSIC (ASCAP); VICTORIA MCCANTS MUSIC PUBLISHING (ASCAP).

DEEP SIX
INTERPRÉTÉ PAR MARILYN MANSON
COMPOSÉ PAR TYLER LEE BATES ET BRIAN HUGH WARNER
ÉDITÉ PAR FIGS. D MUSIC (BMI) A/S THE BICYCLE MUSIC COMPANY AU NOM DE SONGS OF GOLGOTHA (BMI) ET BOX CUTTER MUSIC (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE LOMA VISTA RECORDINGS
EN ACCORD AVEC CONCORD MUSIC GROUP, INC.

HEAVYDIRTYSOUL
INTERPRÉTÉ PAR TWENTY ONE PILOTS
COMPOSÉ PAR TYLER JOSEPH
ÉDITÉ PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) AU NOM DE ITSELF ET STRYKER JOSEPH MUSIC
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE ATLANTIC RECORDING CORP.
EN ACCORD AVEC WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 2015 FUELED BY RAMEN LLC

HEAVY IS THE HEAD
INTERPRÉTÉ PAR ZAC BROWN BAND AVEC CHRIS CORNELL
COMPOSÉ PAR ZAC BROWN, JIMMY DE MARTINI, WYATT DURRETTE, JOHN DRISKELL HOPKINS, NIKO MOON ET JAMES DARRELL SCOTT
ÉDITÉ PAR BRIGHTER SHADE PUBLISHING (BMI); I IMAGINE MUSIC (ASCAP); DAY FOR THE DEAD PUBLISHING (SESAC); SOUTHERN GROUNDED (SESAC); ISLAND SOUTH MUSIC/ROSEST MUSIC (SESAC); JIMMY DEMARTINI PUBLISHING (BMI).
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE UNIVERSAL REPUBLIC NASHVILLE RECORDS SOUS LICENCE DE UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

HELLO WORLD
INTERPRÉTÉ PAR KID INK
COMPOSÉ PAR RINALDO CERRI, BRIAN COLLINS, GEORGES FRANCOIS LOUIS GRANIER, JOE KHAJADOURIAN, ALEX SCHWARTZ
ÉDITÉ PAR WB MUSIC CORP. (ASCAP) AU NOM DE ARTIST PUBLISHING GROUP WEST, SCHWEEZY BEATS ET PANIC ATTACK PUBLISHING; ALUMNI INK PUBLISHING (ASCAP); SONY/ATV MUSIC PUBLISHING (ASCAP); CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC (SACEM)*.
*« HELLO WORLD » INTERPOLATES SWEET MELODIE COMPOSÉ PAR RINALDO CERRI (SACEM) ET GEORGES GRANIER (SACEM), ÉDITÉ PAR CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC (SACEM).
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE THA ALUMNI MUSIC GROUP/88 CLASSIC/RCA RECORDS
EN ACCORD AVEC SONY MUSIC ENTERTAINMENT

IT'S TRICKY
INTERPRÉTÉ PAR RUN-DMC
COMPOSÉ PAR JASON WILLIAM MIZELL, DARRYL MATTHEWS MCDANIELS, JOSEPH WARD SIMMONS ET RICK RUBIN
ÉDITÉ PAR UNIVERSAL MUSIC CORP. (ASCAP) AU NOM DE PROTOONS, INC.
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE RCA RECORDS, UNE UNITÉ DE SONY MUSIC ENTERTAINMENT
EN ACCORD AVEC SONY MUSIC LICENSING

REBEL YELL
INTERPRÉTÉ PAR BILLY IDOL
COMPOSÉ PAR BILLY IDOL ET STEVE STEVENS
ÉDITÉ PAR BMG MONARCH (ASCAP), BONEIDOL MUSIC (ASCAP) ET WB MUSIC CORP (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE CAPITOL RECORDS SOUS LICENCE DE UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

REVOLUTION (FEAT. FAUSTIX & IMANOS ET KAI)
INTERPRÉTÉ PAR DIPLO
COMPOSÉ PAR ALESSIA PATRIZIA DEGASPERIS, MORTEN BRANGSTRUP OLSEN, THOMAS WESLEY PENTZ ET HUSSAIN SOMANI
ÉDITÉ PAR I LIKE TURTLES MUSIC (ASCAP); SONGS OF SMP (ASCAP); DISCO WAX PUBLISHING (KODA); HUSSAIN SOMANI (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE MAD DECENT

SOMETHING TO BELIEVE IN
INTERPRÉTÉ PAR FASHAWN AVEC NAS ET ALOE BLACC
COMPOSÉ PAR SANTIAGO LEYVA, ALOE BLACC, NASIR JONES, MARCELLOUS DEMITRIUS BERRY ET RASHID HADEE
ÉDITÉ PAR WB MUSIC CORP (ASCAP) AU NOM DE ITSELF ET ALOE BLACC PUBLISHING (ASCAP); SHIELDS AVE (ASCAP); UNIVERSAL MUSIC - Z SONGS (BMI) AU NOM DE ITSELF ET SUN SHINING, INC.
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE MASS APPEAL RECORDS

TILL IT'S GONE (DAN HEATH REMIX)
INTERPRÉTÉ PAR YELAWOLF
COMPOSÉ PAR MICHAEL ATHA, WILLIAM BOOKER WASHINGTON, MATT HAYES ET MICHAEL D HARTNETT
ÉDITÉ PAR BMG BUMBLEBEE (BMI); ARCHIBALD HIGHWATER (BMI), BMG CICADA (SESAC); MY INHERITANCE (SESAC); MIKE HARTNETT MUSIC PUBLISHING (BMI) SONGS OF KOBALT MUSIC PUBLISHING; MILK MONEY CONSULTING, INC.
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE INTERSCOPE RECORDS SOUS LICENCE DE UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

TRANSMISSION
INTERPRÉTÉ PAR ZEDD AVEC LOGIC ET X AMBASSADORS
COMPOSÉ PAR ROBERT HALL, ANTON ZASLAVSKI, SAMUEL NELSON HARRIS, TIM JAMES ET ANTONINA ARMATO
ÉDITÉ PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) OBO ITSELF ET THREE OH ONE PRODUCTIONS; AKASHIC FIELD MUSIC (BMI), ANTONINA SONGS (ASCAP); SONGS MP (BMI); ZEDD MUSIC EMPIRE (ASCAP), ADMINISTRÉ PAR KOBALT MUSIC PUBLISHING AMERICA, INC.
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE INTERSCOPE RECORDS SOUS LICENCE DE UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES
LOGIC APPEARS AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE DEF JAM RECORDINGS

YOUTH GONE WILD
INTERPRÉTÉ PAR SKID ROW
COMPOSÉ PAR DAVID MICHAEL SABO ET RACHEL BOLAN SOUTHWORTH
ÉDITÉ PAR NEW JERSEY UNDERGROUND MUSIC (ASCAP) ET

WORDIKS MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE ATLANTIC RECORDING CORP.
EN ACCORD AVEC WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 1989 ATLANTIC RECORDING CORP.

THÈMES D'ENTRÉE

THÈMES D'ENTRÉE DES SUPERSTARS ET DES DIVAS COMPOSÉS PAR JIM JOHNSTON, ÉDITÉS PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) AU NOM DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI), REPRODUITS AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP, SAUF INDICATION CONTRAIRE STIPULÉE CI-DESSOUS :

#GIRLBYE
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

#MMMGORGEOUS
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

AMAZING
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

AVE SATANUS
COMPOSÉ PAR CHRIS PAYNE
ÉDITÉ PAR BRUTON APM (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

BEAUTIFUL LIFE
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

BREAK AWAY
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

BREAK IT DOWN (FEAT. CHRIS WARREN)
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

BREAK ORBIT
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

CATCH YOUR BREATH
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

COOL, COCKY, BAD
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART ET JOHN J. MAGUIRE
ÉDITÉ PAR BMG SILVER SONGS (SESAC) au nom de PILEDRIVER MUSIC (SESAC)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

CRANK IT UP
INTERPRÉTÉ PAR BRAND NEW SIN
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

CRAZED
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR D. TODD SORENSEN
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER CHAPPELL PRODUCTION MUSIC au nom de NON-STOP MUSIC
ÉDITÉ PAR NON-STOP OUTRAGEOUS PUBLISHING (ASCAP)

EYES POPPED OUT
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR CHRISTOPHER GOULSTONE
ÉDITÉ PAR CARBERT MUSIC INC (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

GLASS SHATTERS
INTERPRÉTÉ PAR DISTURBED
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON, DAN DONEGAN, DAVID MICHAEL DRAIMAN, STEVE KMAK, MICHAEL WENGREN
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) ET BMG GOLD SONGS au nom de SCREECH MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER BROS. RECORDS EN ACCORD AVEC WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 2001 GIANT RECORDS

HELLFIRE
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

HERE TO SHOW THE WORLD
INTERPRÉTÉ PAR DOWNSTAIT
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

HITMAN
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART ET JOHN J. MAGUIRE
ÉDITÉ PAR BMG SILVER SONGS au nom de PILEDRIVER MUSIC (SESAC)

I CAME TO PLAY
INTERPRÉTÉ PAR DOWNSTAIT
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

I WALK ALONE
INTERPRÉTÉ PAR SALIVA
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON, CHRISTOPHER JON D'ABALDO, DAVID A. NOVOTNY, JOSEPH SCOTT SAPPINGTON, PAUL ALLEN CROSBY ET WAYNE A. SWINNY
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP) au nom de SCREECH MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

JUST CLOSE YOUR EYES
INTERPRÉTÉ PAR STORY OF THE YEAR
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

KING OF KINGS
INTERPRÉTÉ PAR MOTÖRHEAD
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

LIVE IN FEAR
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR MARK CROZER
ÉDITÉ PAR BMG GOLD SONGS (ASCAP)

au nom de SCREECH MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

LUCHA LUCHA
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

MAKING MOVES
INTERPRÉTÉ PAR SUGAR TONGUE SLIM
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

METALINGUS
INTERPRÉTÉ PAR ALTER BRIDGE
COMPOSÉ PAR MARK TREMONTI, THOMAS PHILLIPS, BRIAN MARSHALL ET MYLES KENNEDY
ÉDITÉ PAR RESERVOIR 416 (BMI) au nom de ITSELF, MARK TREMONTI MUSIC, OPEN WATER MUSIC, BASS GROOVE MUSIC ET SIGGY PIGGY MUSIC
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE THE BICYCLE MUSIC COMPANY

NOBLE OCCASION
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR STEVE HODGES
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE 5 ALARM MUSIC
ÉDITÉ PAR OCEAN RIDGE MUSIC 1 (SOCAN) / CYPRESS CREEK MUSIC (ASCAP)

OPENING CEREMONY
COMPOSÉ PAR DAUM GERHARD, HEINZ NEU
ÉDITÉ PAR SONOTON APM (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

PATRIOT
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RAP SHEET
« COMPOSÉ PAR RENE DE WAEL, DIDIER GILBERT LEGLISE
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

REAL DEAL
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

REBEL SON
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

REBELLION
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

REBORN
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RETALIATION
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RETRO DRUMROLL
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RIGHT HERE, RIGHT NOW
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

ROLLIN'
INTERPRÉTÉ PAR LIMP BIZKIT
COMPOSÉ PAR SAMUEL ROBERT RIVERS, CLIFFORD SMITH, KASSEEM DEAN, EARL SIMMONS, LEOR DIMANT, JOHN EVERETT OTTO, REGGIE NOBLE, WILLIAM FREDERICK DURST, WESLEY LOUDEN BORLAND
ÉDITÉ PAR UNIVERSAL MUSIC Z-SONGS (BMI), LETHAL DOSE MUSIC (BMI), BIG BIZKIT MUSIC (ASCAP), SWIZZ BEATZ (ASCAP), UNIVERSAL MUSIC Z-TUNES LLC (ASCAP), UNIVERSAL MUSIC CORPORATION (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE INTERSCOPE RECORDS

RULE BRITANNIA
COMPOSÉ PAR DE WILDE, GRAHAM FRANCIS DE WILDE (PRS) (C)
ÉDITÉ PAR KPM APM (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

RUSH OF POWER
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

SATAN'S SISTER
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR CHRISTOPHER GOULSTONE
ÉDITÉ PAR SOHO PRODUCTION MUSIC USA (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

SAWFT IS A SIN (FEAT. ENZO AMORE)
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

SCATTERED
COMPOSÉ PAR CHRIS MANY ET GEOFF LEVIN
ÉDITÉ PAR ZFC MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE FIRSTCOM MUSIC

SEXY BOY (FEAT. SHAWN MICHAELS)
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART ET JOHN J. MAGUIRE
ÉDITÉ PAR BMG SILVER SONGS (SESAC) au nom de PILEDRIVER MUSIC (SESAC)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

SHOOT FOR THE STARS
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

SKANK
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR WILLIAM ALLAN BOOKHEIM
ÉDITÉ PAR BRIAN-PAUL PUBLISHING
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE AIRCRAFT MUSIC LIBRARY

SLAMMER
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR D. TODD SORENSEN
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER CHAPPELL PRODUCTION MUSIC au nom de NON-STOP MUSIC
ÉDITÉ PAR NON-STOP OUTRAGEOUS PUBLISHING (ASCAP)

SO CLOSE NOW
INTERPRÉTÉ PAR DAVID DALLAS
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

SOME BODIES GONNA GET IT
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON, JORDAN HOUSTON ET PAUL D. BEAUREGARD
INTERPRÉTÉ PAR THREE 6 MAFIA
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC

PUBLISHING, INC. (BMI) ET TEFNOISE PUBLISHING LLC (BMI) A/S BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE COLUMBIA RECORDS, UNE UNITÉ DE SONY MUSIC ENTERTAINMENT
EN ACCORD AVEC SONY MUSIC LICENSING

STARS IN THE NIGHT
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

STING THEME
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART ET HOWARD HELM
ÉDITÉ PAR RET MUSIC, INC. (ASCAP)

SUPERHUMAN
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

SWISS MADE
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY MAIN THEME
COMPOSÉ PAR BRAD FIEDEL (ASCAP)
1991 © 1 P STUDIOCANAL (CAROLCO)

THE GAME
INTERPRÉTÉ PAR MOTÖRHEAD
COMPOSÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

THE GRAND OPENING
COMPOSÉ PAR RALF WEIGAND
ÉDITÉ PAR SONOTON APM (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC

THE SECOND COMING
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

THE TIME IS NOW
INTERPRÉTÉ PAR JOHN CENA & THA TRADEMARC
COMPOSÉ PAR JOHN CENA, MARC JOSEPH PREDKA, BOBBY RUSSELL
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP) au nom de PREDKA MUSIC PUBLISHING (ASCAP) ET PIX-RUSS MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

TIME TO RISE
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

TIME TO ROCK & ROLL (FEAT. LIL KIM)
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

TOKIWAKITA (TIME HAS COME)
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

TURBO CHARGED
COMPOSÉ PAR PETER HINTON (PRS)
ÉDITÉ PAR ZFC MUSIC (ASCAP)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE FIRSTCOM MUSIC

VAU DE VIRE
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

VOICES (FEAT. RICH LUZZI OF REV THEORY)
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

WHAT'S UP?
INTERPRÉTÉ PAR R-TRUTH
COMPOSÉ PAR RON KILLINGS
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

WHOLE LOTTA GROOVE
COMPOSÉ PAR OLIVER MAUNICK (SACEM)
ÉDITÉ PAR FIRSTCOM MUSIC au nom de MUSIQUE CINEMA TELEVISION SARL (SACEM)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE FIRSTCOM MUSIC

WORLDS APART
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

YOU CAN LOOK (BUT YOU CAN'T TOUCH) (FEAT. KIM SOZZI)
COMPOSÉ ET INTERPRÉTÉ PAR JIM JOHNSTON
ÉDITÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) au nom de STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WWE MUSIC GROUP

Внимание! (ROAR OF THE LION)
CFO$
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

MUSIQUES SUPPLÉMENTAIRES

LES CHANSONS SUIVANTES SONT REPRODUITES AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE APM MUSIC.

A PERFECT STORM
ACT OF WAR
ADVANCING DISCOVERY
AETEMA (NO RISE)
AGENT 54
AND NOW WAR
ANNIHILATION
ANOTHER TRAGIC STORY
ANTIOCHUS (PERCUSSION MIX)
ARCTURUS CALLS
AS ONE
AVALANCHE
BAREKNUCKLED
BATTLE ACTION
BATTLE FOR IMMORTALITY
BATTLE PULSE
BIG MUSCLE
BLOOD OF THE HYDRA
BORN A HERO
BREAKAWAY
BROKEN SYNTAX
BUILDING ACTION
BULLFIGHT
CAME TO PLAY
CATACLYSM
CELLO ENCHANTMENT
CHANT ARCHAIOS
CIRCUS MAXIMUS

COLD SWEAT
CRUSADER
DAY OF JUDGMENT
DEATH MARCH FANTASY G
DESTINED FOR VICTORY
DETERMINED
DIRT
DONE ET DUSTED
DRIVER
END OF THE RAINBOW
ENTER THE COMBAT
EPIC POWERS
EPICENTRE (BED VERSION)
ERA
EVE OF BATTLE
EXTERMINATE
EXTREME BRUTALITY
FEVER PITCH
FIGHT TO THE DEATH
FORTITUDE
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE
FUNERAL MARCH
GORILLA
GREAT CHAMPIONS
GRIND LOW
HAIL TO THE CHIEF
HAMMER
HEART OF DARKNESS
HELL'S ARMY
HEROIC MODERN TRAILER
HIDE OUT
HOPE WILL RISE
HUMOURS OF GLEN DART
HYBRID SCORE
IN THE LIGHT
INTO THE VOID
JUBILATION
LEGENDS REMEMBERED
LEGION OF FIRE
LOADED
MILITARY X
MISTER UNSTOPPABLE
MORTAL VENDETTA
MY MONEY
MYSTERIOUS FORCE
NASTY GIRL
OCTANE HIGH
OTHER WORLDS
OUTBREAK
PACECAR
PARANOID SUICIDE
PHANTOM
PIZZA DANCE
POMPOSER EMPFANG
PURE COURAGE
PUSHING THE CHAINS
RISE OF THE DRAGON
ROCKSTEP
ROUGH TIME
RULE BRITANNIA
SALVATION
SAMURAI SIGH
SCAPE SHIFT
SCARS ET BRUISES
SCION
SILENCE
STAR TRIPPER
STORM MACHINE
SWITCHED OFF BACH
TAMURE
THIS ENDS NOW
TOO TOUGH TO DIE
U.S.A.
VELVET KISS
WAR MONGER
WRATH

DROITS D'AUTEUR INTERNATIONAUX OBTENUS. UTILISÉ AVEC AUTORISATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. NE PAS REPRODUIRE.

AVERTISSEMENT : SYNCHRONISER CE JEU VIDÉO AVEC UNE CASSETTE VIDÉO OU UNE PELLICULE, OU IMPRIMER SOUS FORME DE NOTATIONS MUSICALES STANDARD LA/LES COMPOSITION(S) PRÉSENTE(S) DANS CE JEU VIDÉO, ET CE, SANS L'AUTORISATION EXPRESSE ÉCRITE DU DÉTENTEUR DES DROITS D'AUTEUR EST UNE INFRACTION AUX LOIS RELATIVES AUX DROITS D'AUTEUR.

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2014 JEAN-LOUP GAILLY ET MARK ADLER.

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLIQUÉE. EN AUCUN CAS, LES AUTEURS NE PEUVENT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.

L'AUTORISATION D'UTILISER CE LOGICIEL EST ACCORDÉE À TOUTE PERSONNE, ET CE, POUR UNE UTILISATION DANS QUELQUE BUT QUE CE SOIT, INCLUANT LES APPLICATIONS COMMERCIALES ET LA MODIFICATION POUR LE REDISTRIBUER GRATUITEMENT, SELON LES RESTRICTIONS SUIVANTES :

1. LES ORIGINES DE CE LOGICIEL NE DOIVENT PAS ÊTRE DÉNATURÉES, VOUS N'AVEZ PAS L'AUTORISATION DE PRÉTENDRE QUE VOUS AVEZ CONÇU LE LOGICIEL ORIGINAL. SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS UN PRODUIT, DES REMERCIEMENTS DANS LE MANUEL DU PRODUIT SERAIENT GRANDEMENT APPRÉCIÉS, MAIS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.

2. LES VERSIONS AYANT LA SOURCE ALTÉRÉE DOIVENT LE MENTIONNER, ET NE DOIVENT PAS ÊTRE PRÉSENTÉES COMME ÉTANT LE LOGICIEL ORIGINAL.

3. CETTE ANNONCE NE PEUT ÊTRE ENLEVÉE OU ALTÉRÉE DE TOUTE DISTRIBUTION SOURCE.

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL » PAR LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR; EST REJETÉE TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS, DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES TACITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. EN AUCUN CAS, LA FONDATION OU LES CONTRIBUTEURS NE SERONT RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCIDENTEL, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSÉCUTIF (COMPRENANT, MAIS SANS S'Y LIMITER, L'ACQUISITION DE BIENS OU SERVICES DE REMPLACEMENT; LA PERTE D'UTILISATION, DE DONNÉES, DE BÉNÉFICES; OU L'INTERRUPTION COMMERCIALE) ET CE, QUELLES QUE SOIENT SA CAUSE ET LA THÉORIE DE RESPONSABILITÉ, EN CONTRAT, RESPONSABILITÉ INCONDITIONNELLE OU ACTE DÉLICTUEL (Y COMPRIS NÉGLIGENCE OU AUTRE) PROVENANT DE QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME LORSQUE CONSCIENT DE LA POSSIBILITÉ DE TEL DOMMAGE.

TOUTES LES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

LES NOMS ET LOGOS DE TOUS LES STADES SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS ET SONT UTILISÉS AVEC AUTORISATION.

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'« Accord ») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes. LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVERTURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE ») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après). Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : •Exploiter commercialement le Logiciel ; •Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ; •Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; •Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; •Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; •Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; •Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; •Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; •Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; •Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ; •Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ; •Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou •Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion. **ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES :** Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les « Fonctionnalités spéciales »). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord. **TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE :** Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL. **PROTECTIONS TECHNIQUES :** Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit. **CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR :** le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran, un design de voiture, un objet/item ou des vidéos des séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord. **CONNEXION À INTERNET :** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. **COMPTES UTILISATEURS :** Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon (« Compte tiers »), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés (« Compte utilisateur ») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires constituant la section suivante s'appliquent.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel (« Biens virtuels »). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme « Magasin de logiciels »). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont échangeables que contre des biens et services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie Virtuelle et/ou les Biens Virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence (« Transactions non autorisées ») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné. Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelle que façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel. Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur http://www.take2games.com/privacy/fr , modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus. Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence. Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel

vous exploitez le Logiciel.

INDEMNISATION

Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord. EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT ; DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDANTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200$ (USD). CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE. NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN. Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN ÉQUITÉ. Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES. Vous serez responsable de et devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION. Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2015 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce et(ou) des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les éléments suivants propres à la WWE (programmation, noms des participants, images, photos, apparences, slogans, techniques de catch, marques de commerce, logos et droits d'auteur) sont la propriété exclusive de la WWE et de ses filiales. © 2014 WWE. Tous droits réservés. Les icônes de classification sont des marques déposées de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.